

JEU DE QUILLES / Cantal

QUILLES DE NEUF

→ Collecté à Colin (commune d'AYRENS / Cantal) par Jan-Peire Malichier.

Le matériel :

- 9 quilles en bois de forme légèrement conique d'environ 12/ 15 cm à la base et 9 : 11 cm vers le sommet. Elles sont toutes pareilles et font de 60 à 90 cm de haut.

L'une d'elle (N°1) est marquée d'un signe reconnaissable afin d'être toujours placée au même endroit dans le jeu.

Les huit autres sont identiques sans signe de reconnaissance

- Une ou plusieurs boules en bois, percée (s) de trous pour y placer le pouce d'un côté et les autres doigts de l'autre. Chaque boule fait entre 22 et 30 cm de diamètre

Le terrain :

- Un espace plat (le plus possible) d'un diamètre (si possible) d'au moins 8 à 10m (Jeu traditionnel)
- Un espace rectangulaire de 10m X 3m environ (concours de lancer).

Les formes de jeu

Le jeu de concours

Joué lors des fêtes de village avec remise de prix et d'une coupe (souvent) au vainqueur.

- Les quilles sont installées de façon à former un carré de 3 quilles de côté plus la dernière quille au centre.
- L'espace entre les quilles est calculé de façon qu'une quille en tombant puisse toucher les quilles adjacentes à peu près à mi- quille (partie inférieure de la quille)
- **La position de chaque quille est numérotée de 1 jusqu'à 9 (voir croquis).** La quille N°1 est placée dans un angle du carré de façon à être la plus proche du point de lancer.
- Le point de lancer se trouve à 5 / 6m environ de la quille N°1. Le «carré » de quilles étant légèrement de biais par rapport au lanceur (*Voir croquis*).
- La position des quilles et le point de lancer sont définis une fois pour toutes pour la durée du concours.
- Une partie comporte 3 lancers.

- Il faut obligatoirement faire tomber la quille N° 1 pour comptabiliser les points
- Un point correspond à une quille tombée.
- On fait le total des points marqués lors des 3 lancers.

Déroulement du concours :

En principe chaque joueur doit s'acquitter d'un « droit d'entrée » modique (Fêtes de village avec prix au vainqueur par exemple) pour chaque partie.

Un joueur peut jouer autant de parties qu'il désire dans la mesure où il n'empêche pas les autres joueurs de participer (un nouveau joueur est prioritaire).

A la fin du concours, celui qui a le plus grand nombre de points (on prend la meilleure partie) est déclaré vainqueur. En cas d'ex-aequo, les joueurs sont départagés par un jet de boule supplémentaire jusqu'à ce qu'un des joueurs fasse plus de points que les autres ex-aequo.

Le jeu traditionnel (Colin)

Les parties se jouent en individuel ou par équipe de deux. Les points de chaque joueur d'une même équipe s'ajoutent. **Chaque partie** se joue en **50 points ou 54 points** pour le type de jeu N°3 (voir plus bas).

Les participants peuvent décider de terminer en 50 points juste...(sauf pour le type de jeu N° 3 qui se termine obligatoirement en 54 points).

- Le jeu comporte plusieurs parties. La fin du jeu est décidée d'un commun accord par les participants. Le « vainqueur » (Individuel ou équipe) est celui qui a remporté le plus de parties

La position des quilles est la même que pour le jeu concours.

Une fois le jeu installé, on tire au sort celui qui va tirer en premier.

Celui-ci décide alors de la position du lancer et le type de jeu (Voir plus bas) pour la 1ere partie de lancers. Il devient pour cette partie le « **directeur de jeu** ».

- Chaque joueur, à tour de rôle (exemple avec le type de jeu N° 1)
- , effectue 2 lancers (sauf s'il ne tombe pas la quille N°1 (*)).
- Le **premier lancer** se fait du point de lancer défini.
- Le deuxième lancer (**rabat**) se fait de l'endroit où la boule s'est arrêtée. En principe, on ne relève pas les quilles pour le 2eme lancer. Chaque quille tombée compte un point.
- Le (l'équipe) vainqueur choisit alors le point de lancer et le type de jeu pour la partie suivante... etc...

Avril 2019

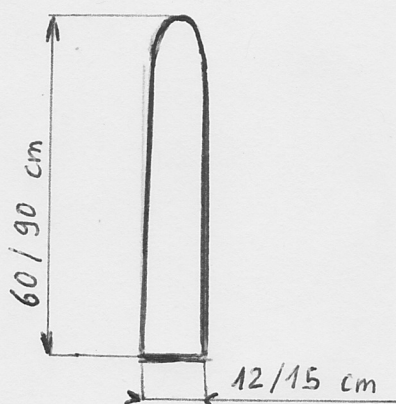
Types de jeu

Dans toutes les types de jeu, sauf un (*), un joueur tire deux fois (un lancer et le rabat)

- **N° 1 :** comme indiqué plus haut
- **N° 2 :** Le directeur de jeu peut demander qu'au 1^{er} lancer, en plus de la quille N° 1, une autre quille définie (1 ou 2 ou 3, etc.) tombe. C'est une difficulté supplémentaire. Ensuite la partie se déroule comme en N° 1.
- **N° 3 :** Le directeur de jeu demande que **seule la quille N° 9 tombe**.
(*) C'est seulement dans ce type de jeu que la quille N° 1 ne doit pas tomber au lancer et qu'il n'y a pas de rabat.

Croquis :

La quille



La boule



Position des quilles et du lancer



Nota : On peut inverser la numérotation des quilles comme ceci :

5 6 7
4 9 8
3 2 1

— • Lancer